

The Use of Realia Media in The Learning Process Can Improve Student Learning Outcomes

Kartini

SD Negeri 1 Kedunggupit
viakartini49@gmail.com

Article History

received 3/12/2020

revised 17/12/2020

accepted 31/12/2020

Abstract

The purpose of this study was to improve student learning outcomes in mathematics lessons in elementary grade IV with mathematics media in fractional addition arithmetic operations. The research conducted is Classroom Action Research (CAR) as much as 2 cycles. The stages of each cycle are planning, implementation, observation and reflection. Each meeting was conducted pre-test and post-test to determine the progress of students. In the first cycle, the students who completed the post test were 62.5%. In cycle II, students who completed the post-test were 100%. These results indicate that through realia media, fractional addition arithmetic operations can improve fourth grade learning outcomes at SD Negeri 1 Kayuloko.

Keywords: *Learning outcomes, realia media, Mathematics*

Abstrak

Tujuan penelitian ini, adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa muatan pelajaran matematika di SD kelas IV dengan media matematika pada operasi hitung penjumlahan pecahan. Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebanyak 2 siklus. Tahapan setiap siklusnya adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Setiap pertemuan dilakukan pre test dan pos test untuk mengetahui perkembangan peserta didik. Pada siklus I peserta didik yang tuntas setelah melaksanakan post test sebesar 62,5%. Pada siklus II peserta didik yang tuntas setelah melaksanakan post test sebesar 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa melalui media realia pada operasi hitung penjumlahan pecahan dapat meningkatkan hasil belajar kelas IV di SD Negeri 1 Kayuloko.

Kata kunci: *Hasil belajar, media realia, Matematika*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu wadah pengembangan bagi setiap orang yang bermanfaat pada perkembangan sumber daya manusia dalam sebuah bangsa dan negara. Negara yang selalu mementingkan kemajuan pendidikan bisa dipastikan negara tersebut akan maju. Pendidikan Indonesia saat ini sudah berada pada taraf berkembang di mana bisa kita lihat bersama bahwa pemerintah sangat memperhatikan perkembangan pendidikan di tanah air dari menyediakan berbagai beasiswa kepada para siswa dan mahasiswa baik di dalam Negeri maupun di luar Negeri juga pengembangan kualitas pendidik tak luput dari perhatian pemerintah. Saat ini salah satu yang menjadi pusat perhatian pemerintah dalam dunia pendidikan adalah pendidikan sekolah dasar(SD). Yang mana pada usia anak siswa SD pembelajaran yang disampaikan harus dengan menggunakan suatu perantara atau media yang bisa memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Kata media berasal dari bahasa latin, dalam arti sempit dapat berarti perantara. Media pembelajaran biasanya dipahami sebagai benda-benda yang dibawa masuk ke ruang kelas untuk membantu efektivitas proses belajar mengajar. Pemahaman sempit ini dipengaruhi oleh pandangan Kognitif di atas yang melihat proses belajar sebagai transfer pengetahuan dari pengajar ke peserta didik yang kebanyakan berlangsung dalam ruang kelas. Jika menggunakan pandangan konstruksi maka pengertian belajar dan media pembelajaran menjadi luas. Media pembelajaran tidak terbatas pada apa yang digunakan pengajar di dalam kelas, tetapi pada prinsipnya meliputi segala sesuatu yang ada di lingkungan peserta didik di mana mereka berinteraksi dan membantu proses belajar mengajar. (Arsyad, 2017: 3) berpendapat bahwa kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “perantara”.

Media sangat penting untuk digunakan dalam proses pembelajaran, Menurut Sadiman (2011: 6) pengertian media adalah perantara atau penghantar pesan dari pengiriman kepada penerima pesan. Salah satu media yang bisa membantu guru untuk mengantarkan pesan pembelajaran yaitu media realia. Menurut Rusman (2010: 2) media realia adalah semua media nyata di dalam ruang kelas, tetapi dapat digunakan sebagai suatu kegiatan observasi pada lingkungan.

Media realia merupakan benda nyata yang digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas.. Menurut (Sugiharti, 2018: 8) Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Media realia yaitu benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kelas atau keperluan proses pembelajaran. Oleh karena itu, realia banyak digunakan dalam proses belajar mengajar sebagai alat bantu memperkenalkan subjek baru. Realia mampu memberikan arti nyata kepada hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak yaitu dengan katakata atau hanya visual. Bentuk realia sama dengan benda sebenarnya yang tidak mengalami perubahan sama sekali dan dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Menurut (Apiansyah, 2018: 15) media realia adalah benda-benda nyata yang digunakan di dalam kelas untuk mengajar dan belajar. penggunaan media realia dimaksud supaya anak-anak mendapatkan pengalaman langsung terhadap tema atau materi yang diberikan. Sebagai contoh dalam tema hewan subtema kucing, maka menggunakan konsep kucing untuk menjelaskannya dengan membawa kucing yang sesungguhnya dihadapan anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik dari media realia ialah benda asli, objek yang masih pada kondisi yang utuh bisa digunakan hidup, pada ukuran sesungguhnya, serta bisa dikenali seperti wujudnya yang asli. Selain pada wujud yang asli penggunaan media realia bisa dilakukan modifikasi seperti pada wujud dari tiruan benda yang asli, misalnya frahmen. Penggunaannya sangat bergantung terhadap tujuan dari materi pengajaran, bahan

pengajaran, dan kemudahan guru ketika menerapkannya dalam proses aktivitas pembelajaran saat berada dalam kelas. Dengan demikian, media realia mampu memberi sebuah kontribusi yang amat besar pada proses pembelajaran.

Objek yang realia atau objek yang sesungguhnya merupakan media visual yang memberi stimulus penting untuk siswa ketika memahami tugas-tugas yang berkaitan terhadap keterampilan psikomotorik dengan memanfaatkan semua indera, terutama indera penglihatan dan peraba. Objek yang realia atau media realia mempunyai peranan penting untuk memberikan pengalaman yang nyata terhadap peserta didik, dapat memudahkan kegiatan pembelajaran serta melakukan pengoptimalan indra peserta didik pada sebuah objek atau benda asli yang dihadirkan. Sehingga media realia atau media benda asli yang dihadirkan dengan nyata dapat memberikan bantuan guru untuk memberikan arahan pada imajinasi peserta didik agar semakin terarah dibanding hanya dengan bergantung pada daya hayal peserta didik.

Kelebihan dengan menggunakan media realia adalah, diantaranya: 1) objek tersebut dapat lebih mudah untuk diamati secara langsung; 2) objek nyata tidak sulit ditemuiserta berkaitan secara langsung terhadap kehidupan keseharian; 3) objek nyata mampu menarik perhatian peserta didik, sehingga akan dengan mudah berekspressi berdasarkan objek yang ditampilkan; 4) media realia mampu memberikan pengalaman secara langsung terhadap peserta didik karena dapat melihat dan merasakan secara langsung objek yang dihadirkan. (Marissa, dkk. 2015)

Kelemahan dari media realia, diantaranya : 1) membawa peserta didik ke suatu lokasi di luar sekolahnya yang terkadang akan mengundang resiko pada wujud kecelakaan atau yang lainnya; 2) biaya yang dibutuhkan guna membuat objek nyata terkadang tak hanya sedikit, juga dengan adanya kemungkinan yang beresiko terhadap kerusakan ketika pemakaian; 3) tak selalu dapat memberi seluruh gambaran terhadap objek yang sesungguhnya, misalnya pembesaran, pemotongan, serta gambar bagian demi bagian, yang menyebabkan pengajaran hendaknya diberikan dukungan melalui media lainnya (Thoriq, 2018)

Penelitian Erma (2012) menyatakan, media realia dapat membantu guru guna memperkenalkan siswa terhadap objek baru dan membantu untuk memperjelas makna yang sebenarnya dalam penyampaian pesan pada siswa supaya lebih mudah untuk dimengerti. Proses belajar mengajar akan menjadi lebih menyenangkan dengan menerapkan peragaan atau praktek secara langsung yang dijelaskan oleh gurudi depan kelas melalui penggunaan media realia yang bersifat nyata. Meskipun media realia dapat berpengaruh sangat baik pada proses belajar mengajar adapun beberapa kendala, di antaranya pada proses menciptakan media pembelajaran yang memerlukan durasi cukup lama, membutuhkan keterampilan agar media nyata tersebut mampu mendapatkan perhatian siswa serta menyesuaikan media realia yang akan dipakai terhadap materi yang akan disampaikan saat pertemuan di kela

Penggunaan media realia merupakan media pembelajaran yang bermakna menurut (Novita, 2018: 5) media realia itu sangat berguna yaitu memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada anak untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas atau situasi yang nyata dan juga memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra.

Penggunaan media realia memiliki manfaat bagi anak dan guru. (Madawanti, 2018: 5) Mengemukakan bahwa media realia membantu memberikan pengalaman langsung kepada anak. Media realia sangat ideal untuk memperkenalkan anak

terhadap subjek baru dan membantu anak memperjelas makna yang sebenarnya untuk itu media realia dapat membantu mempermudah pemahaman secara verbal. Secara umum media realia memiliki kegunaan yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. Penyampaian pesan kepada anak akan lebih mudah dipahami dengan menggunakan benda nyata. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik anak usia dini bahwa anak akan mampu menyerap informasi dengan adanya benda konkret. Penggunaan media realia sangat berguna di dalam proses pembelajaran untuk memahami adanya sebuah konsep. Anak akan secara langsung melihat dan merasakan benda yang nyata yang dipelajarinya. Beberapa keuntungan menggunakan media yang dapat diperoleh oleh anak dalam yaitu memberikan pengalaman yang nyata kepada anak, anak dapat merasakan pengalaman yang sebenarbenarnya yang menggunakan panca indranya

Karena dengan media pembelajaran yang konkret akan terekam kedalam daya ingat peserta didik secara mendalam. Menurut (Yuliana, 2018: 40) realia didefinisikan sebagai objek dan alat peraga dari dunia luar kelas yang digunakan untuk mengajar dan belajar. Realia dianggap sebagai benda nyata, yang digunakan untuk membantu dalam berlatih bahasa baru, sebagai cara untuk menyajikan contoh dari dunia teater. Media realia menurut (setyo,2017:116) merupakan model dan objek nyata dari suatu benda seperti mata uang, tumbuhan, binatang dan sebagainya Keuntungan lainnya yaitu mudah didapat maksudnya mudah didapat karena media realia itu pada umumnya diambil dari lingkungan sekitar, dapat memberi informasi yang jelas dan akurat, mengingat bahwa media realia adalah benda nyata maka penjelasan atau informasi yang berkaitan dengan benda tersebut menjadi jelas dan akurat. Berdasarkan dari penjelasan di atas maka dapat di deskripsikan bahwa manfaat media realia dapat membantu anak dalam memahami suatu penjelasan guru bersifat verbal atau abstrak, serta dapat memudahkan anak untuk memahami suatu pembelajaran karena anak dihadapkan langsung dengan benda yang sesungguhnya.

SIMPULAN

Penggunaan media realia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena media realia mampu menumbuhkan semangat dan keingintahuan siswa, selain itu dengan memberi kesempatan siswa mengalami pembelajaran secara langsung. Dan juga melatih keterampilan motoric sensoris siswa. Serta dapat memberikan pemahaman tentang aplikasi ilmu pengetahuan secara nyata pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah. Chandra. 2018. Jurnal Audi. Peningkatan Kecerdasan Naturalis Melalui Penggunaan Media Realia. STKIP Panca Sakti Bekasi
- Arief, S. Sadirman. 2012. Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pres
- Erma, Fitriana. 2012. Pengembangan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Kelas XI SMKNegeri 3 Pacitan. Universitas Negeri Yogyakarta
- Madawanti. Nika. 2018. Jurnal. Pengaruh media realia terhadap kemampuan mengenal konsep ukuran pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Desa Kapas Kecamatan Kinjang Kabupaten Kediri. Universitas Negeri Surabaya
- Marissa, dkk. 2015. Komputer dan Media Pembelajaran. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Novita. 2018. Jurnal. Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Kefektifan. Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. SDN Setia Darma 03. Tambun Selatan

- Sadiman. Arif. 2011. Media Pendidikan. Jakarta: Penerbit PT. Raja Grafindo Persada
- Sugiharti. 2018. Jurnal. Penggunaan media realia untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar matematika kompetensi mengenal lambang bilangan pada siswa kelas 1 SDN 02. Kartoharjo Kota Madiun
- Thoriq, Hasan. 2018. Model Pembelajaran Quantum Teaching dalam Meningkatkan Keberanian Berbicara Siswa Menggunakan Media Realia. Universitas Negeri Jember
- Utoyo. Setyo. 2017. Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini. Gorontalo: Ideas Publising
- Yuliana. Widya. 2018. Jurnal PKM. Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Dengan Media Realia Dan Flash Card. Universitas Indraprasta PGRI